

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗЛИЧНЫХ МЕТОДИК РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ ПРИ ПОДГОТОВКЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ДИЗАЙНЕРОВ

Аннотация. В статье рассматриваются такие неимитационные активные методики обучения, как мозговой штурм, синектика, фрирайтинг, метод шести шапок, метод фокальных объектов. Данные методы решения задач (методы креативности) представляются интересными для ведения занятий при подготовке дизайнеров, так как предполагают интерактивный, творческий характер учебно-познавательного процесса.

Abstract. Article discusses active learning techniques: brainstorming, synectics, freewriting, six hats method, the method of focal objects. These creativity techniques seem to be interesting in the program of the education of designers, as it implies an interactive, creative nature of learning process.

Ключевые слова: мозговой штурм, синектика, фрирайтинг, метод шести шапок, метод фокальных объектов.

Keywords: brainstorming, synectics, freewriting, six hats method, the method of focal objects.

Основными формами учебно-познавательного процесса являются индивидуальная или коллективная работа в условиях авторитаризма или гуманизма, с акцентом на личность и индивидуальные особенности мышления человека с применением репродуктивных или активных методов обучения.

XXI век характеризуется ускоренным ритмом жизни. Каждодневное увеличение объема информации, плюральность культуры и условия рыночной экономики – главные факторы формирования современной личности, от которого требуются креативность, коммуникабельность, способность к быстрому и самостоятельному усвоению информации. Образовательный процесс и содержание образования соответственно должны быть направлены на формирование данных качеств, что может осуществляться посредством активных методов обучения.

Активные методы обучения (АМО) – это методы, характеризующиеся высокой степенью включенности обучающихся в учебный процесс, активизирующие их познавательную и творческую деятельность при решении поставленных задач [1].

АМО подразумевает интерактивный характер ведения занятия, творческую составляющую заданий. Их главным достоинством является повышение интереса к учебному процессу, как у преподавателя, так и у обучающихся. Учитывая тот факт, что дизайн – это творческая профессия целесообразно использовать метод творческого подхода в процессе обучения и, соответственно, активных методов обучения.

Среди АМО существуют имитационные и неимитационные. Первое предполагает модель изучаемого процесса. Неимитационные методики характеризуются наличием прямой и обратной связи между преподавателем и обучающимися.

Нам интересны неимитационные активные методики обучения, которые отличаются большей интерактивностью. Некоторые из этих методик были сформулированы ещё в начале XX века зарубежными психологами и педагогами.

Преемственность и заимствование иностранного образовательного опыта для подготовки дизайнеров представляется эффективным в связи с процессами глобализации и высоким профессионализмом западных дизайнеров.

Рассмотрим следующие методы решения задач, которые могут быть включены в класс неимитационных АМО (их также называют методиками креативности): мозговой штурм, синектика, фрирайтинг, метод шести шапок, метод фокальных объектов.

1. Метод мозгового штурма. Этот метод был изобретён в 1941 г. одним из основателей рекламного агентства BBDO Алексом Осборн. Суть мозгового штурма заключается в предложении большего количества совершенно разных, подчас абсурдных, идей на поставленную проблему. На данном этапе не допустима критика. После проводится отбор удачных концепций, их корректировка и реализация. Преподаватель здесь выступает координатором всего процесса.

2. Синектика. Данная методика сформулирована У. Дж. Гордоном. Синектика – это усовершенствованная версия мозгового штурма. У. Гордон предложил структурировать имеющийся метод, применяя аналогии и сравнения. Отличительной чертой синектики от мозгового штурма также является наличие элемента критики. При генерации идей применяются следующие аналогии:

Прямая аналогия – любая аналогия, чаще всего природная.

Субъективные аналогии – аналогии, которые приходят человеку в голову, когда он пытается представить себя объектом исследования.

Символические аналогии – аналогии-метафоры, сравнения, при которых обнаруживаются интересные и неординарные определения предмета.

Фантастические аналогии – аналогии при представлении предмета таким, каким он не может быть в реальности.

Во время всего процесса ведётся аудио- или видеозапись. Альтернативой записывающего устройства в учебном процессе может послужить тестовый режим, при котором каждый учащийся записывает на листке бумаги аналогии, а после ведётся обсуждение идей.

Синектика – сложный метод и предполагает профессиональных участников. У. Гордоном была создана компания «Синектик Инкорпорейтед», где велось обучение данному методу. Услугами фирмы пользовались ведущие корпорации такие, как “General Electric”, “IBM”. Развитие синектики может происходить в высших учебных заведениях, где учащиеся смогут приобрести навыки использования методики.

3. Фрирайтинг. Фрирайтинг с английского переводится как свободное письмо. Метод предполагает записывание мыслей, впоследствии чего генерируются идеи. Здесь необходимы жёсткие временные рамки, писать необходимо быстро и непрерывно, в свободной форме без исправлений ошибок. После ведётся анализ записей. Фрирайтинг может использоваться как в процессе учебно-познавательной деятельности, так и при решении дизайн-задач.

4. Метод шести шапок. Автором методики является психолог Эдвард де Боно. Концепция заключается в комплексном анализе проблемного вопроса посредством различных типов мышления, названных «шапками».

Белая шапка – аналитическое мышление. При решении задачи внимание уделяется имеющимся данным о предмете.

Красная шапка – эмоциональное мышление, опора на эмоции и чувства.

Чёрная шапка – критическое мышление. Анализируются недостатки той или иной концепции или идеи.

Жёлтая шапка – оптимистическое мышление, выявляются достоинства идей и концепций.

Зелёная шапка – творческое мышление. Здесь могут приниматься ранее изложенные методы креативного решения (фрирайтинг, мозговой штурм, синектика).

Синяя – мышление в большой перспективе. Это своего рода подведение итогов, которое осуществляется руководителем процесса.

Данным методом можно решать задачи в любой сфере дизайна: от создания плаката до проектирования интерьера.

5. Метод фокальных объектов. Метод фокальных объектов – метод поиска решений, при котором объект анализируется посредством присвоения ему случайных признаков. Впервые метод был предложен Ф.Кунце в 1926 году. Метод состоит из шести этапов: 1 этап. Выбор фокального объекта. 2 этап. Выбор случайных объектов. Важно, чтобы они были разными и отличны от исходного. 3 этап. Перечисление свойств случайных объектов. 4 этап. Соединение свойств к исходному объекту. 5 этап. Анализ полученных словосочетаний путём ассоциаций. 6 этап. Отбор удачных вариантов.

Пример использования метода: Фокальный объект – кастрюля. Цель – расширение ассортимента и спроса на продукцию. Случайные объекты: дерево, лампа, кошка, сигарета. Их свойства: дерево – высокое, зелёное, с толстыми корнями; лампа – электрическая, светящаяся, разбитая, матовая; кошка – игривая, пушистая, мяукающая; сигарета – дымящаяся, с фильтром, брошенная, отсыревшая. Поочерёдно присоединяем полученные свойства к кастрюле и развиваем. Сильные решения дают: кастрюля с корнями – кастрюля с теплоизолирующим дном; разбитая кастрюля – разделённая на секции для одновременной готовки нескольких блюд; мяукающая кастрюля – подаёт сигнал, когда блюдо готово [2].

Вышеперечисленные методики могут применяться в художественном образовании вследствие нацеленности на креативное мышление и поиск нестандартных решений. Инновационность образовательного процесса и отказ от традиционных исторически сложенных в нашей стране методик обучения – необходимый шаг для результативной и высококачественной подготовки дизайнеров.

ЛИТЕРАТУРА

1. Шамис В.А. Активные методы обучения в вузе // Сибирский торгово-экономический журнал. – 2011.–№ 14.
2. Лозовская Л.И. Инновационные методы обучения в высшем образовании//Sci-Article. –2014. –№